

		Timesteps bis Agenten (insg. 50) geflüchtet oder tot bei variierender Sicht (Komm.- und Wahrnehmungsradius)				
Durchlauf		40/40	80/80	120/120	160/160	200/200
1	z	9999	9999	826	1223	911
2	u	9999	9999	775	750	1327
3		9999		923	836	903
4	l	3353		1980	801	968
5	a	946		894	896	860
6	n	9999		905	897	925
7	g	9999		939	826	814
8	s	9999		949	736	815
9	a	3269		881	1238	903
10	m		869	966	902	1258
11		9999		886	733	861
12		2128		2588	813	740
13		9999		778	907	822
14		9999		755	793	833
15		9999		899	851	830
16		9999		914	753	870
17		9999		3306	832	842
18			743	915	909	888
19			9999	855	866	782
20			959	873	942	807

Agenten gestorben

	Auswertung				
arithmetisches Mittel	9999	7112,7	1140,35	875,2	897,95
Standardabw.		4087,91	677,411	136,432	145,384
Varianz		16711007,8	458885,713	18613,747	21136,471

**Testssituation:**

Agent Energie=Random(1800-2000), Intelligenz=Random(5-25), Interaktionsradius(16-22)  
 World Wahrnehmungsradius=variabel, Geschwindigkeit=1, Kommunikationsradius=variabel, Menscheninteraktionsmultiplikator=0,1, Wandinteraktionsmultiplikator=0,2, Feuerinteraktionsmultiplikator=0,2, Ausgangsradius=10, Menschkraftmultiplikator=0,005, Beschleunigungszeit=4

